



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

ATIVIDADES DIDÁTICAS COMO FERRAMENTA AUXILIADORA NO ENSINO E INCLUSÃO DE LIBRAS NO AMBIENTE ESCOLAR

Yannka Miranda dos Santos [1] /UFPI, yannka2812@gmail.com
Alana Cavalcante da Silva [2] /UFPI, lannacavalcante1122@hotmail.com
Wangra Maria Folha Rodrigues [3] /UFPI, wangrafolha@hotmail.com
Pamela Alves de Paula [4] /UFPI, pamyafrika2208@outlook.com
Saronne Caroline P. de Sousa [5] /UFPI, Saronne.sousa@hotmail.com
Aline Mendes Medeiros [6] /UFPI, alinemendesmedeiros@hotmail.com
Universidade Federal do Piauí- UFPI/CPCE

DIDACTIC ACTIVITIES AS AN AUXILIARY TOOL IN EDUCATION AND INCLUSION OF POUNDS IN THE SCHOOL ENVIRONMENT

Resumo

A Libras - Língua brasileira de sinais, foi criada para promover a inclusão de surdos no meio social, se caracteriza como uma língua natural que apresenta uma estrutura gramatical própria. Atualmente a língua de sinais vem sendo a principal ferramenta na educação de surdos, pois permite que os educandos se sintam incluídos no ambiente escolar de forma a interagir e entender melhor os conteúdos estudados. No entanto, a língua não é muito disseminada nas escolas como as demais línguas, fazendo com que o professor apresente dificuldades para lidar com alunos surdos, uma vez que o professor possivelmente não tenha tido nenhum contato com a língua de sinais durante a sua graduação, sendo necessário a realização de cursos e acesso a materiais de estudo. A utilização de jogos nas aulas de Libras como em qualquer outro âmbito de ensino, é parte imprescindível no aprendizado dos educandos, pois busca levar a eles uma aprendizagem prazerosa, ao mesmo tempo que facilita o trabalho do educador. Dessa forma esse trabalho vem a somar para integração do ensino, visando ultrapassar as possíveis dificuldades, portanto através dele pretende-se ampliar novas formas educacionais para a aprendizagem, levando o engajamento de todos, e sua grande contribuição para o desenvolvimento positivo de alunos surdos e ouvintes, tendo como seu objetivo principal permitir a inclusão entre os mesmos, através do lúdico, promovendo a transmissão e a troca de conhecimentos no processo de ensino-aprendizagem, assim esse trabalho busca uma proposta que visa qualidade de ensino e interação entre alunos surdos e ouvintes fazendo o uso de recursos pedagógicos lúdicos para se desenvolver aulas em que os alunos aprendam a língua juntos e de forma natural, levando em conta a necessidade de ferramentas para incluir no aprendizado do aluno com surdez. O presente trabalho



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

foi realizado na escola Hélio Figueiredo da Fonseca, localizada no município de Currais – PI, no qual foi aplicado em uma turma do ensino fundamental, após ser realizada uma pesquisa sobre o ensino lúdico na prática de libras, foi possível desenvolver algumas atividades a serem implementadas na aula as quais estavam voltadas em jogos didáticos no qual se pensou que assim possibilitaria um melhor aprendizado dos alunos em relação ao conteúdo abordado em sala. Dessa maneira as atividades foram realizadas em duas etapas: no primeiro momento foi abordado o assunto das atividades de maneira explicativa, detalhando cada uma delas, para que eles pudessem ter o primeiro contato com os sinais de libras, estimulando os alunos a participarem assim se familiarizando, com auxílio de imagens, data show, quadro branco e pincel, trabalhando a teoria juntamente com a prática para a melhor fixação. Logo em seguida, após essa primeira etapa foram montados os jogos didáticos, que consistiam nos seguintes temas: Jogo da memória, jogo da árvore genealógica e baralho de libras, focando os seguintes temas em sala de aula: alfabeto, membros da família, meios de comunicação, meios de transportes, numerais, dias da semana e os meses do ano. A realização desse trabalho visou o aperfeiçoamento no processo de ensino e aprendizado de Libras, na instituição de ensino público da cidade de Currais- PI, proporcionando aos alunos o contato com a língua, ocorrendo a interação entre os discentes ouvintes e não ouvintes de forma que facilitou a comunicação entre os mesmos e auxiliou também a professora no processo de ensino e aprendizado dos educandos, contudo foi possível observar que os estudantes foram capazes de assimilar os sinais apresentados em Libras com a palavra em português com as imagens, conseguindo assim entender a dinâmica de maneira construtiva instigando a curiosidade dos alunos para o aprendizado completo da língua. Experiências como essa são de fundamental importância na vida dos estudantes, pois ensinam que se é possível aceitar e aprender com as diferenças, e que as mesmas não funcionem como obstáculo na educação e sim como uma oportunidade de se praticar a inclusão e aprender a respeitar o outro para que assim aja uma convivência em sociedade saudável e prazerosa.

Palavras-chave: Ensino - aprendizagem, Inclusão, Libras e Lúdico.

Abstract



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

A Pounds - Brazilian Sign Language, was created to promote the inclusion of deaf people in the social environment, is characterized as a natural language that presents an own grammatical structure. Sign language has been the main tool in deaf education since it allows students to feel included in the school environment in order to interact and better understand the contents studied. However, language is not widespread in schools like other languages, making the teacher difficult to deal with deaf students, since the teacher may not have had any contact with sign language during graduation, being necessary the accomplishment of courses and access to study materials. The use of games in Libras classes as in any other field of education is an essential part of students' learning, as it seeks to bring them a pleasurable learning, while facilitating the work of the educator. In this way, this work adds to the integration of teaching, aiming at overcoming the possible difficulties, therefore it is intended to expand new educational forms for learning, leading the engagement of all, and its great contribution to the positive development of deaf and listeners, whose main objective is to allow inclusion among them, through the playful, promoting the transmission and exchange of knowledge in the teaching-learning process, so this work seeks a proposal that aims at teaching quality and interaction between deaf and listeners making use of playful pedagogical resources to develop classes in which students learn the language together and in a natural way, taking into account the need for tools to include in the learner's learning. The present work was carried out at the Hélio Figueiredo da Fonseca school, located in the municipality of Currais - PI, in which it was applied in a class of elementary school, after a research was carried out on ludic teaching in the practice of pounds, it was possible to develop some activities to be implemented in the classroom which were focused on didactic games in which it was thought that this would allow a better learning of the students in relation to the content addressed in the room. In this way the activities were carried out in two stages: in the first moment the subject of the activities was approached in an explanatory way, detailing each of them, so that they could have the first contact with the signs of pounds, stimulating the students to participate thus becoming familiar, with the aid of images, data show, whiteboard and brush, working the theory together with the practice for the best fixation. Then, after this first stage were set up the didactic games, which consisted of the following themes: Memory game, genealogy game and pack of pounds, focusing on the following topics in the classroom: alphabet, family members, media communications, means of transport, numerals, days of the week and months of year. This work aimed at improving the process of teaching and learning of Libras, in the public teaching institution of the city of Currais-PI, providing students with the contact with the language, occurring the interaction between the



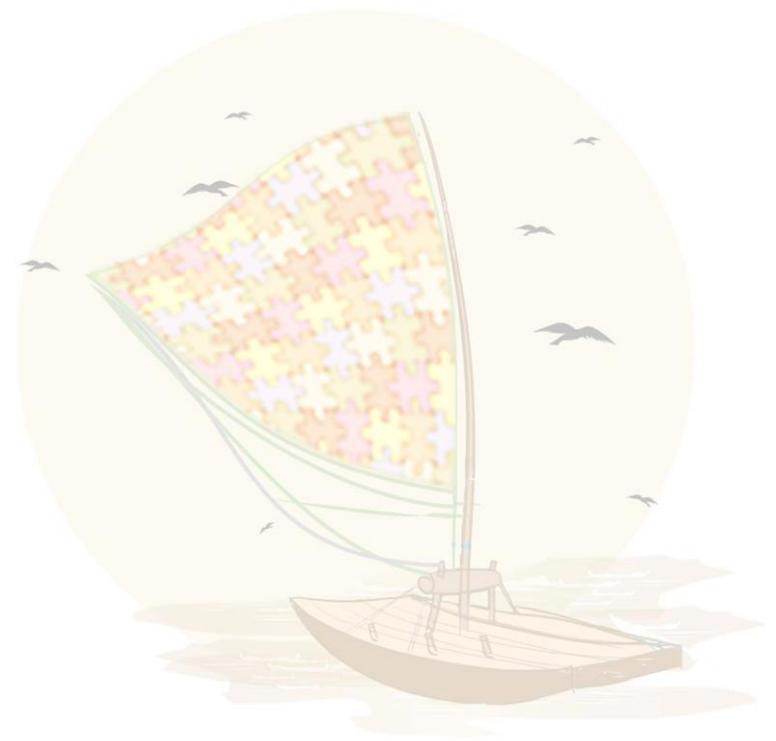
VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

listening and non-listening students so that facilitated the communication between them and also helped the teacher in the process of teaching and learning of the students, however it was possible to observe that the students were able to assimilate the signs presented in Libras with the Portuguese word with the images, thus managing to understand the dynamics constructively instigating the curiosity of the students for the complete learning of the language. Experiences like this are of fundamental importance in the lives of students, because they teach that if it is possible to accept and learn from differences, and that they do not act as an obstacle in education, but as an opportunity to practice inclusion and learn to respect the another so that it acts a coexistence in a healthy and pleasant society.

Key words: Teaching - learning, Inclusion, Pounds and ludic.





1. INTRODUÇÃO

A língua de sinais foi criada para promover a inclusão de surdos/mudos no meio social, se caracterizando como uma forma de linguagem natural que apresenta uma estrutura gramatical própria com seus aspectos semânticos, sintáticos, morfológicos e etc. Pois, o que a diferencia das demais línguas é o uso de gestos como meio de comunicação, sendo marcados por movimentos específicos realizados com as mãos e combinados com expressões faciais e corporais.

Atualmente a língua de sinais vem sendo a principal ferramenta na educação de surdos mudos, pois a mesma permite que os educandos se sintam incluídos no ambiente escolar de forma a interagir e entender melhor os conteúdos estudados, fazendo com que os docentes realizem o processo de ensino e aprendizagem.

A escola tem um papel muito importante na formação do indivíduo como um todo. É nessa escola da vida que aprendemos a conviver em sociedade, a transmitir valores éticos e morais. Tudo isso é por meio do processo ensino-aprendizagem, que nos prepara para o exercício da cidadania para a vivência em sociedade, de forma atuante, crítica e transformadora (Vasconcelos,2007).

No entanto, essa língua não é muito disseminada nas escolas como as demais, fazendo com que o professor apresente dificuldades para lidar com esses alunos, uma vez que o mesmo possivelmente não tenha tido nenhum contato com a língua durante a sua graduação, se fazendo necessário a realização de cursos e acesso a materiais de estudo.

A falta de investimento na educação e a desvalorização do professor, também pode ser citada como um fator que faça com que a linguagem de sinais não seja inserida de forma ampla, pelo fato de exigir a contratação de profissionais qualificados para capacitar professores ou atuar nas escolas como é o caso dos intérpretes.

Há muito a ser feito no que tange aos direitos linguísticos dos surdos mudos e ao acesso à educação compatível com suas particularidades, devido o ritmo dessas crianças e o seu desempenho acadêmico. A utilização de jogos nas aulas de libras como em qualquer outro âmbito de ensino, é parte imprescindível no aprendizado dos educandos, pois busca levar à eles uma aprendizagem prazerosa, ao mesmo tempo que facilita o trabalho do educador, pois através dos jogos, pode ser feita facilmente uma análise do modo de pensar dos educandos para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades, mesmo porque a libras para muitos é uma língua totalmente nova. O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o intuito de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por apresentar o aspecto lúdico (Cunha,



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

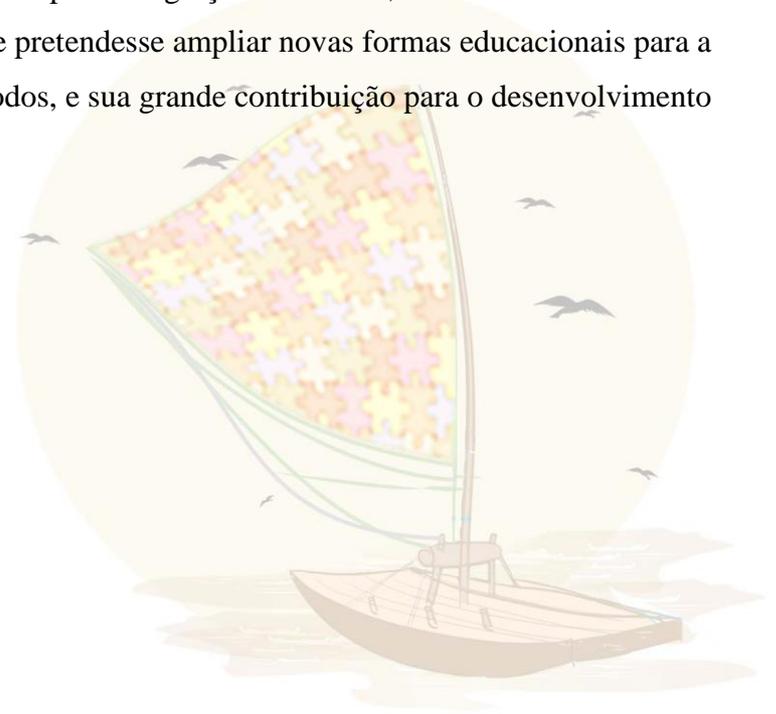
05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

1988), e sendo ele utilizado para alcançar determinados objetivos pedagógicos, tornando uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes et al, 2001). A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano e seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo ao ato de educar um compromisso consciente intencional, sem perder o caráter de prazer e modificador da sociedade (Almeida, 1998, p.31-32).

Educar é participar e contribuir para o crescimento educacional de todos, é o ser professor que se faz presente na busca de novos meios para a educação. É assumir uma tarefa de grande significado e levar ao mundo aprendido e efetivar os seus objetivos, ser o grande mediador desse processo no ensino.

Para que haja uma construção de uma educação escolar democrática para as pessoas surdas é necessária que a sociedade se faça parte integrante desses processos de democratização da escola em geral no intuito de construir uma escola verdadeiramente inclusiva, que possibilite a todos os educandos a sua formação integral e acesso ao exercício da cidadania.

Dessa forma esse trabalho vem a somar para integração do ensino, visando às dificuldades encontradas no mesmo, por tanto através dele pretendesse ampliar novas formas educacionais para a aprendizagem, levando o engraxamento de todos, e sua grande contribuição para o desenvolvimento positivo de ambos.





VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Permitir a inclusão entre surdos e ouvintes, através do lúdico, promovendo a transmissão de conhecimentos no processo de ensino-aprendizagem.

2.2. Objetivos Específicos

Discutir formas alternativas para o ensino de libras nas escolas, com o uso do lúdico;

Desenvolver a interação entre surdos e ouvintes;

Integrar os alunos entre si para que tenha igual aproveitamento educacional e social;

3. JUSTIFICATIVA

A necessidade de ferramentas para incluir no aprendizado do aluno com surdez, possibilitando o maior aproveitamento e evolução do ensino, além das dificuldades encontradas pelo professor em interagir todos com a língua de sinais, pois se sabe a grande dificuldade que se encontra na maioria das escolas no Brasil, a fim de contribuir positivamente na educação de suas ações pedagógicas diante da aprendizagem de todos, permitindo por tanto a inclusão. O estudo de Libras na rede regular de ensino considera-se um processo que ainda está em fase de lapidação, por conta disso que este estudo visa a busca por uma melhor qualidade de ensino e interação entre alunos surdos e ouvintes fazendo o uso de recursos pedagógicos lúdicos para se desenvolver aulas em que os alunos aprendam a língua juntos e de forma natural.

5. METODOLOGIA

O presente trabalho foi realizado na escola , localizada na cidade de Currais – PI, no qual será aplicado em uma turma do ensino fundamental, a mesma contem 20 alunos, todos eles frequentastes. A execução dessa pesquisa foi feita em uma manhã, no horário da aula dos alunos.

Após ser realizada uma pesquisa sobre o ensino lúdico na pratica de libras, foi possível desenvolver algumas atividades a serem implementadas na aula nas quais estavam voltadas em jogos didáticos no qual se pensou que assim possibilitaria um melhor aprendizado dos alunos em relação ao conteúdo abordado, todos os jogos que irão ser usados foram confeccionados pelos próprios alunos que vão



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

aplicar, além de que os materiais são de fácil manuseio e simples, para que possa ser reproduzido por outras pessoas. Diante disso, a pesquisa foi desenvolvida da seguinte forma:

No primeiro momento foi abordado o assunto das atividades de maneira explicativa, para que eles possam ter o primeiro contato com os sinais de libras, estimulando os alunos a participarem para que eles possam se familiarizar, com auxílio de imagens, data show, quadro branco e pincel, trabalhando a teoria juntamente com a prática para a melhor fixação.

Logo em seguida, após todos já tiverem absorvidos o máximo de informações foram montados os jogos, que ocorreram assim:

A turma foi dividida em 3 pequenos grupos, e cada grupo tinha um jogo disponível para brincar, devido ao tempo foi a melhor forma encontrada para a interação de todos. Abaixo estão os procedimentos de cada jogo e seu nome:

Jogo da memória:

São 20 peças ao todo, onde 10 são dos sinais em libras e as outras 10 são as imagens dispersas sobre a mesa e acontecerá da seguinte forma: as peças que contem os sinais em libras ficaram viradas para cima e as outras que contem as imagens viradas para baixo, assim cada aluno vai poder tirar uma carta que estar virada para baixo e tentar associar com os sinais que estão na mesa, formando os pares correspondentes, e prosseguindo assim por todo o jogo até acabarem as peças.

Jogo da árvore genealógica:

Esse jogo conta com 26 peças sendo 12 cartões inseridos dentro de uma caixa aonde os mesmos indicam a sinalização correta de cada membro da família, e um cartão extra apresentando o sinal de família como um todo. As demais peças estão expostas na forma de frutos inseridos na árvore genealógica, sendo constituídas por imagem com palavra na língua portuguesa, assim o aluno tem como objetivo relacionar os sinais apresentados nos cartões com os familiares expostos na árvore.

Baralho de libras:

O jogo contém 27 cartas com os mais conhecidos meios de transporte e tem capacidade para até 4 pessoas jogarem ao mesmo tempo. As cartas são embaralhadas e distribuídas 3 cartas para cada jogador. As outras ficarão no monte, respeitando a rodada cada jogador terá direito a pegar uma carta ao monte. Caso queira, pode pegar e colocar no seu jogo, contando que descarte outra, se o próximo jogador quiser pegar aquela carta que o outro jogador anterior descartou, poderá pega lá.



O jogo só é completado com 3 cartas: uma carta com a imagem do meio de transporte, outra carta com o sinal do respectivo meio de transporte, e por fim, outra carta com a datilologia da palavra do meio de transporte.

E depois teve uma pequena explicação sobre os dias da semana, meses do ano e os numerais cardinais e ordinais, mostrado em segunda um calendário em libras onde ele ficou na escola para fixação e uso dos alunos. Como forma de auxílio à professora todos os materiais dos jogos permaneceram com ele, a fim de ser mais uma ferramenta que lhe ajudara no seu cotidiano com a turma. Foram focados os seguintes temas em sala de aula: Alfabeto, membros da família, meios de comunicação, meios de transportes, numerais, dias da semana e os meses do ano.

6. RESULTADOS

A iniciativa dos acadêmicos para a realização desse trabalho visou o aperfeiçoamento no processo de ensino e aprendizado de libras, na instituição de ensino público da cidade de Currais- PI, proporcionando aos alunos o contato com a língua, fazendo com que os discentes ouvintes e não ouvintes se interajam de forma que facilite a comunicação entre os mesmos e auxilie também a professora no processo de ensino e aprendizado dos educandos.

Dessa forma foi possível observar que os estudantes foram capazes de assimilar os sinais apresentados em libras com a palavra em português com as imagens, conseguindo assim entender a dinâmica de maneira construtiva podendo instigar a curiosidade dos alunos para o aprendizado completo da língua.

À medida que os jogos foram sendo executado, observou-se que os alunos se interessavam muito. Cada descoberta foi proporcionando uma grande alegria. Na rodada inicial, os educandos ainda estavam tentando entender na prática, tudo aquilo que foi ensinado na teoria, com as apresentações em slides explicando sobre os membros da família, meios de transporte, principais meios de comunicação, além dos dias da semana, meses e números cardinais. Aonde os mesmos puderam observar atentamente as figuras associando com os sinais corretos mais o nome em português ou datilologia das palavras, e todos eles repetiam os sinais que eram feitos, para que pudessem aprender, além de que tentavam formar seus nomes, algo que foi muito interessante de ver.

Nas últimas rodadas dos jogos, os discentes mostraram integrados de forma a exibirem o domínio dos conteúdos estudados pelo fato de responderem as perguntas sem nenhum auxílio. Cada fim de partida os alunos iam se reveessando para que todos participassem de maneira igualitária. Pôde-



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

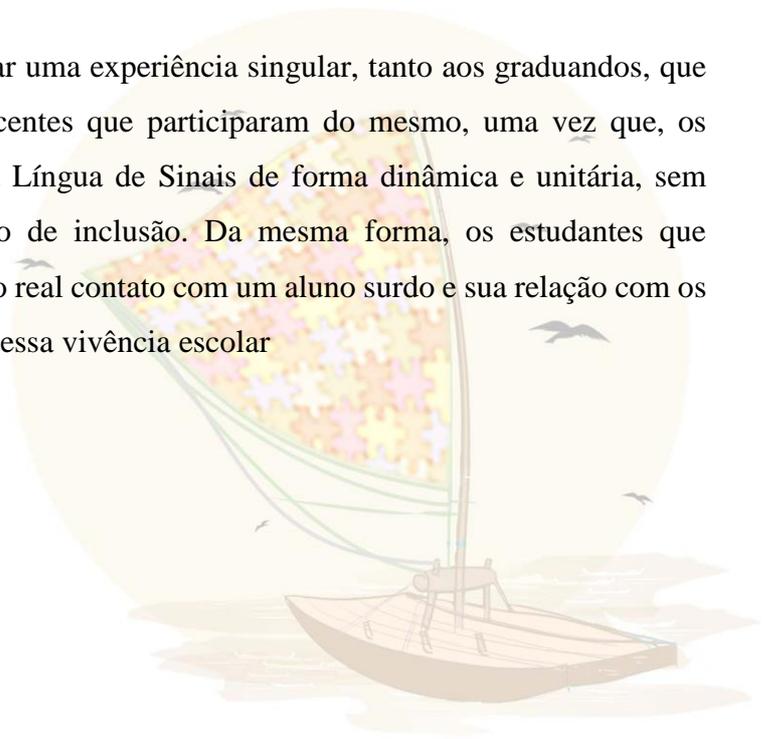
se ver a alegria e interesse dos estudantes para aprender cada vez mais a língua brasileira de sinais para se comunicar melhor com o colega que era surdo. O mesmo ficou muito feliz ao ver seus amigos se afeiçoando para aprender libras.

Assim pode-se dizer que todas as expectativas foram correspondidas, as atividades foram realizadas com êxito, todos se empenharam da melhor maneira. Ver a interação, a vontade de aprender, participar, ajudar uns ao outros foi uma satisfação enorme ver os alunos assim. A forma como lidam é muito natural, a professora se dedica muito, e o conjunto de todos esses aparatos possibilita um desenvolvimento e crescimento sem igual e muito significativo, além de ser muito prazeroso.

Experiências como essa são de fundamental importância na vida dos estudantes, pois ensinam que se é possível aceitar e aprender com as diferenças, e que as mesmas não funcionem como obstáculo na educação e sim como uma oportunidade de se praticar a inclusão e aprender a respeitar o outro para só assim conviver em sociedade.

8. CONCLUSÃO

Contudo, o trabalho pôde proporcionar uma experiência singular, tanto aos graduandos, que aplicaram o projeto como também, aos discentes que participaram do mesmo, uma vez que, os educandos foram capazes de compreender a Língua de Sinais de forma dinâmica e unitária, sem nenhuma distinção, promovendo o processo de inclusão. Da mesma forma, os estudantes que cursaram a disciplina de Libras, puderam ter o real contato com um aluno surdo e sua relação com os colegas e funcionários do ambiente, através dessa vivência escolar





VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de.(1998). **Educação Lúdica; prazer de estudar: Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola. P. 31-32

Costa, Elaine Cristina Pereira; BARROS, Marcelo Diniz Monteiro de. Luz, câmera, ação: **o uso de filmes como estratégia para o ensino de Ciências e Biologia.** Revista Práxis, v.6, n.11, p.81-93, 2014.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta.** Rio de Janeiro: FAE, 1988.

DE, P. F. P. O. E. JOGOS ADAPTADOS UTILIZADOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO FACILITADOR PARA O ENSINO DE LIBRAS EM CASTANHAL-PA.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A **Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.** In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KASSAR, M. **Ciência e senso comum no cotidiano das classes especiais.** Campinas: Papirus, 1995.

PERLIN, Gladis TT; REZENDE, Patrícia Luiza Ferreira. **DIDÁTICA E EDUCAÇÃO DE SURDOS.**

VASCONCELOS, C. S. **Para onde vai o professor? Resgate do professor como sujeito da transformação.** 12ª ed. São Paulo: Libertad, 2007.

KASSAR, M. **Ciência e senso comum no cotidiano das classes especiais.** Campinas: Papirus, 1995.